

2023-1 파란학기제 성과발표회

어드벤처 장르 탈출 게임(인디게임) 개발 및 출시

팀명: 이프유 (Escape From University)

0. 소개

- (1) 팀 소개
- (2) 도전과제

1. 개요

- (1) 게임 제목
- (2) 게임 목표
- (3) 게임 장르
- (4) 게임 설명
- (5) 게임 플레이 시점
- (6) 게임 특징
- (7) 게임 대상

2. 내용

- (1) 시나리오
- (2) 산출물

3. 진척도

0. 소개



ESCAPE FROM UNIVERSITY

(1) 팀 소개

- 기획자 (1)
- 개발자 (1)
- 배경 모델러 (1)
- 캐릭터 모델러 (1)
- UI/UX 디자이너 + 홍보 (1)

1. 개요

THE CLUE

(1) 게임 제목

- The Clue
- 방을 탈출할 수 있는 단서를 찾아 그것을 기반으로 탈출해야 한다는 시나리오에 기반

(2) 게임 목표

- 플레이어가 '방'이라는 폐쇄된 공간 내에서 스테이지 별 파훼법을 추리하여 방을 탈출하는 것

(3) 게임 장르

- 3D 어드벤처 장르
- 퍼즐 식 탈출 장르로 스테이지를 구성한 방 탈출 게임
- 플랫폼: PC, **Android (추후 제공)**

THE CLUE

(4) 게임 설명

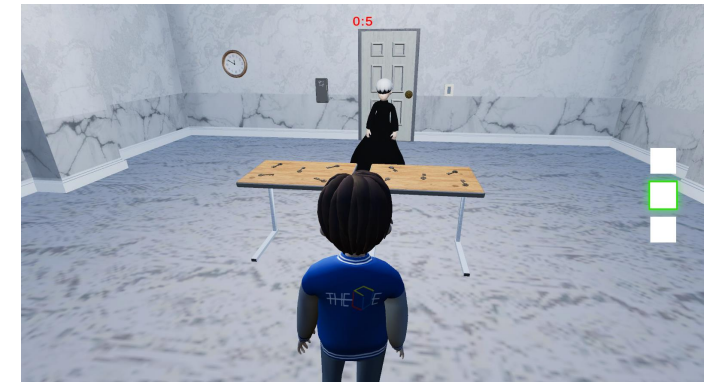
- 테마 별 풀이 방식이 정해진 퍼즐(기믹)을 해결하여 개발자가 제시한 문제의 해답을 찾아 나가는 방식의 게임 구성
- 게임 내에서 보여주는 스토리는 스테이지와의 개연성을 중심으로 이야기를 전개하여 퍼즐을 해결하는 것 뿐만 아니라, 스토리에 몰입감을 줄 수 있는 요소들을 추가

(5) 게임 플레이 시점

- 3인칭 시점
- 숄더뷰(백뷰) 시점으로 캐릭터를 중심으로 회전

(6) 게임 특징

- 3D 그래픽 및 가상 공간을 활용한 방 탈출 게임
- 3인칭, 숄더뷰 시점으로 다양한 구도를 통해 생동감 있는 게임 플레이





THE CLUE

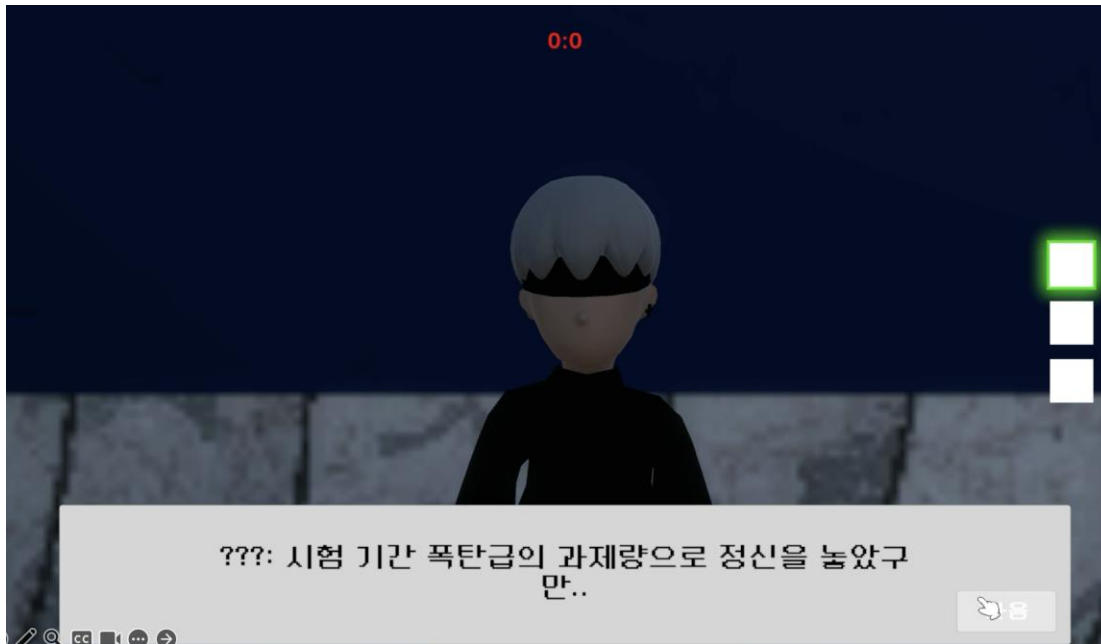
(7) 게임 대상 (Target)

- 주 타겟: 20대 대학생
- 예상 타겟: 대학교를 졸업한 성인
- 선정 이유: 학생이라면 겪어볼 수 있을 만한, '과제'와 '대학원 진학'에 대한 스토리가 담겨 있어 20대 대학생들의 가장 큰 공감을 받을 수 있을 것이라 생각했습니다.

2. 내용

GAME STORY

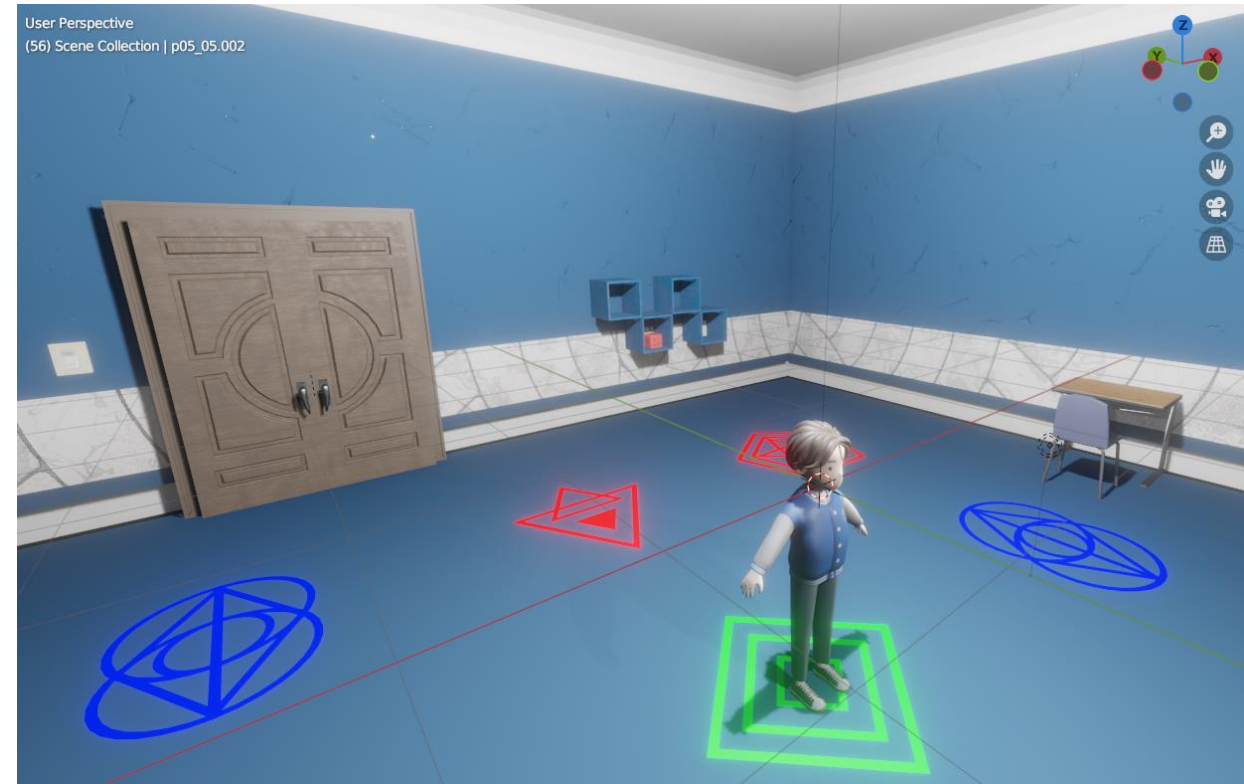
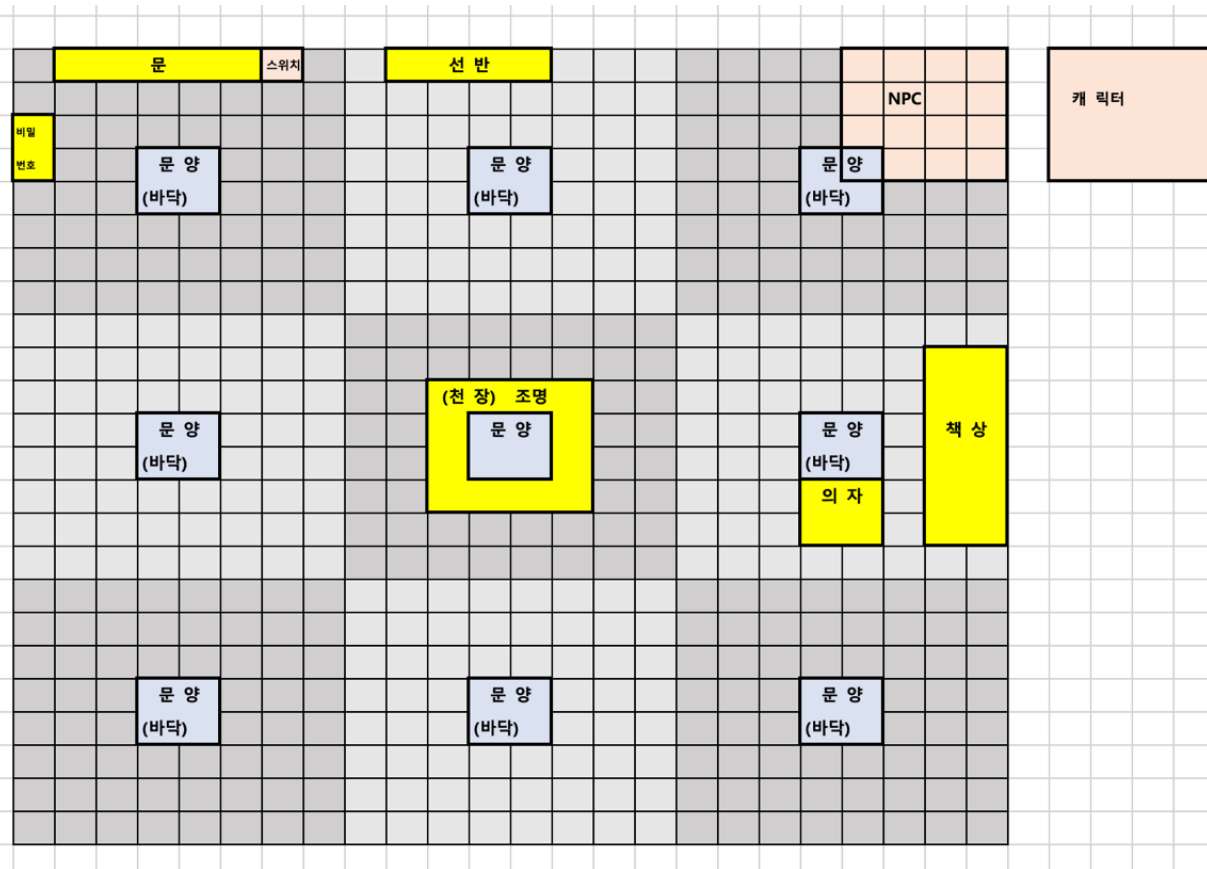
- (1) 디자인을 전공하고 있는 주인공 (플레이어 캐릭터)
- (2) 재학 중 과탐을 놓친 적이 없는 주인공은 모든 과제를 성공적으로 수행하고,
- (3) 대학원 진학을 피해 학교를 무사히 졸업해야 한다.



THEME 1

(1) 맵

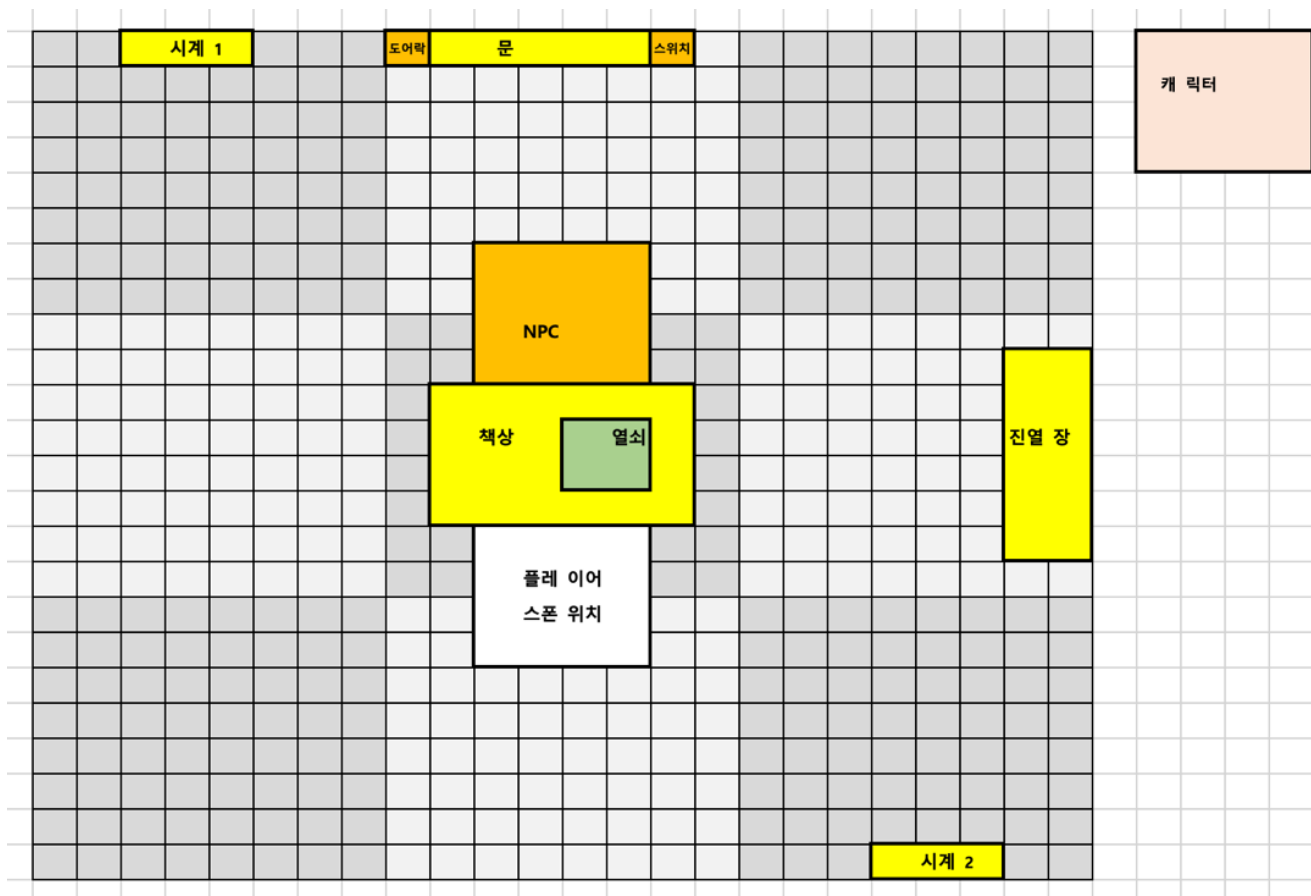
- 테마 1의 주제는 “문양”으로 설정



THEME 2

(1) 맵

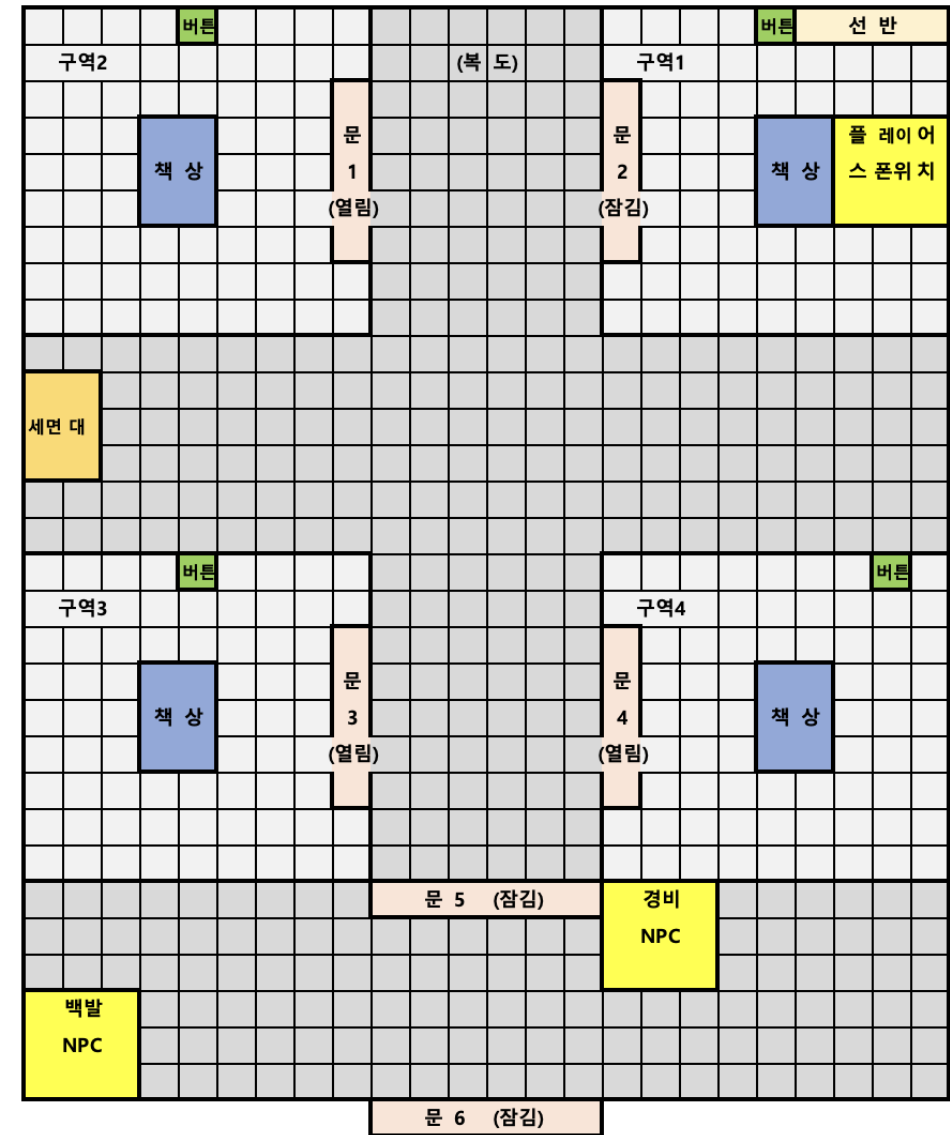
- 테마 2의 주제는 “시간”으로 설정



THEME 3

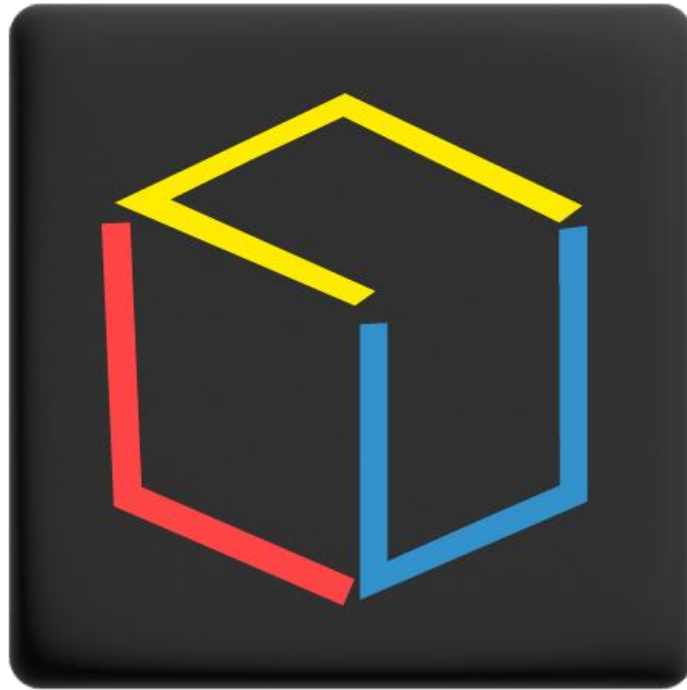
(1) 맵

- 테마 3의 주제는 “탈출”로 설정



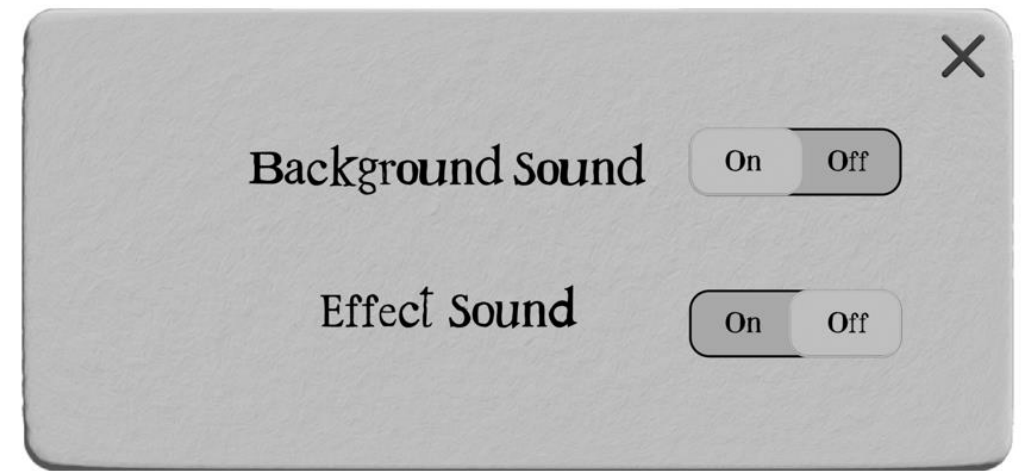
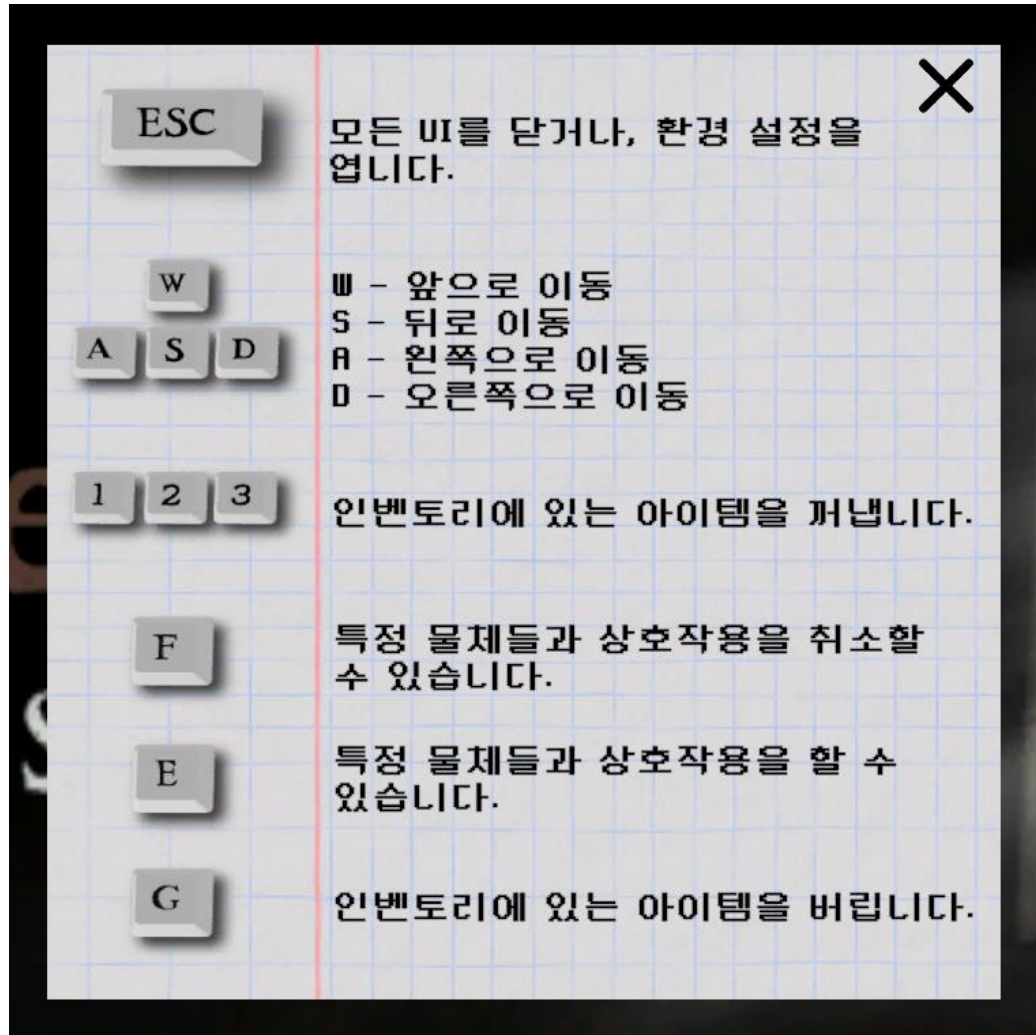
GAME DESIGN

- 게임 로고



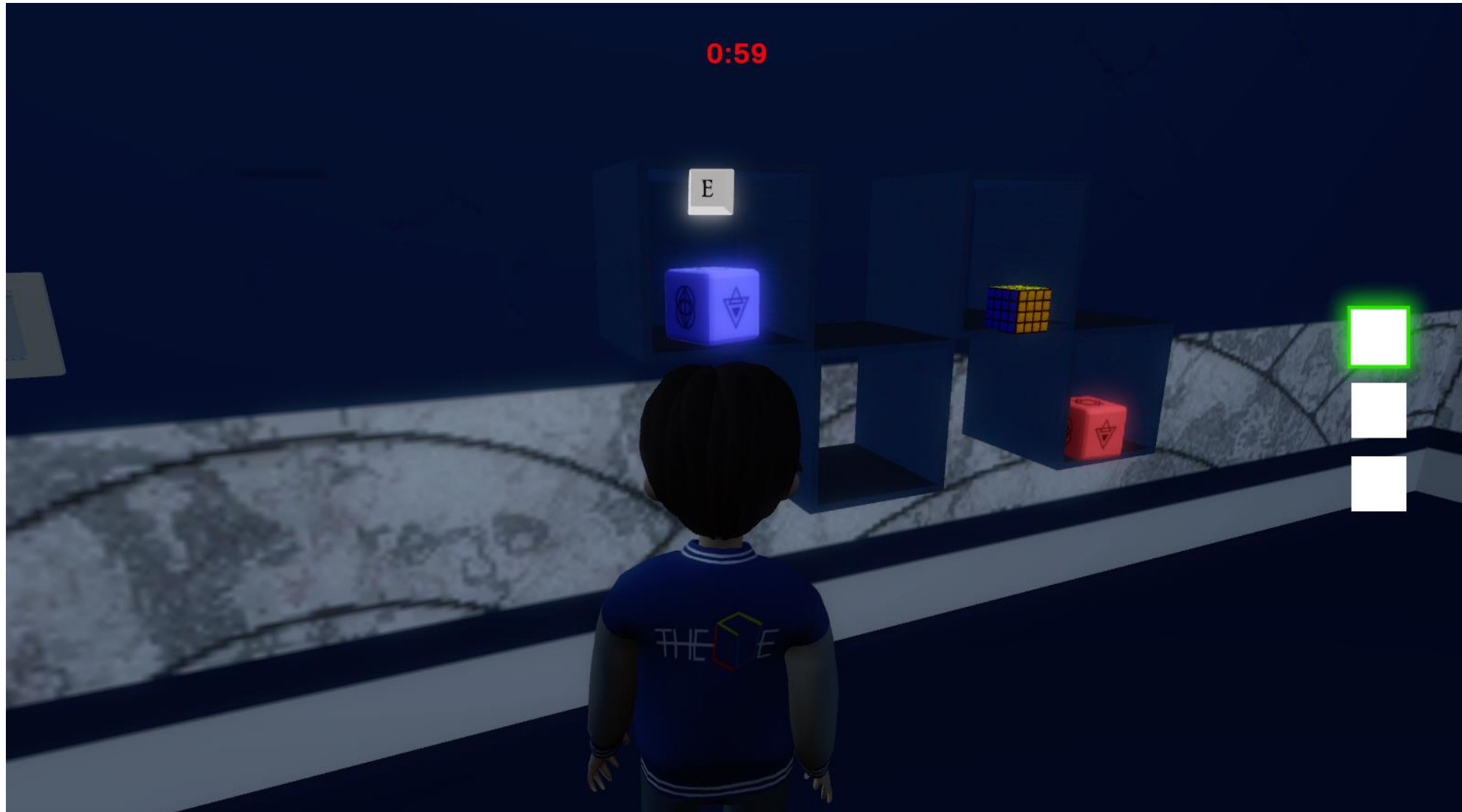
GAME DESIGN

- 산출물



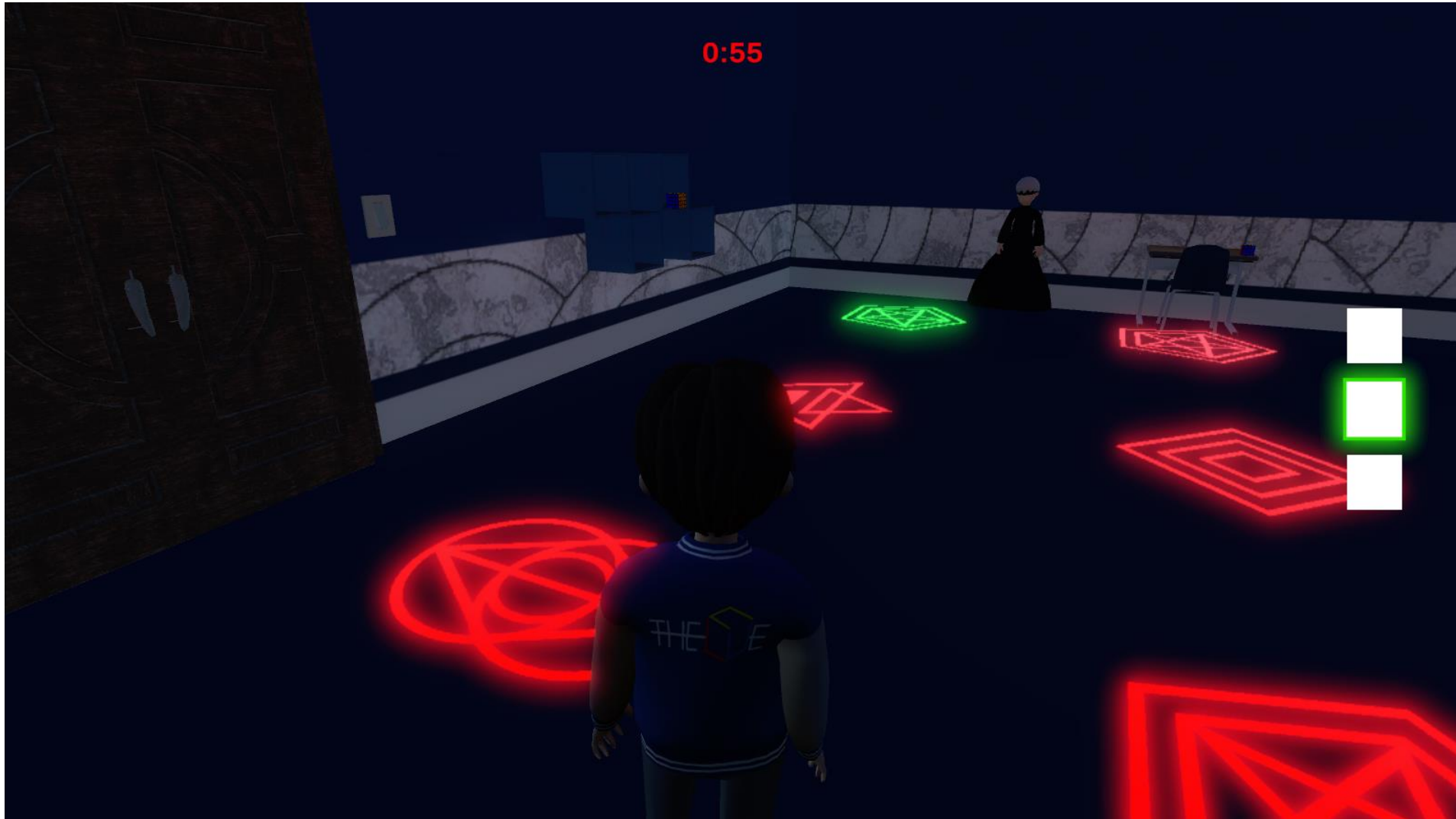
IN GAME DESIGN

- 산출물



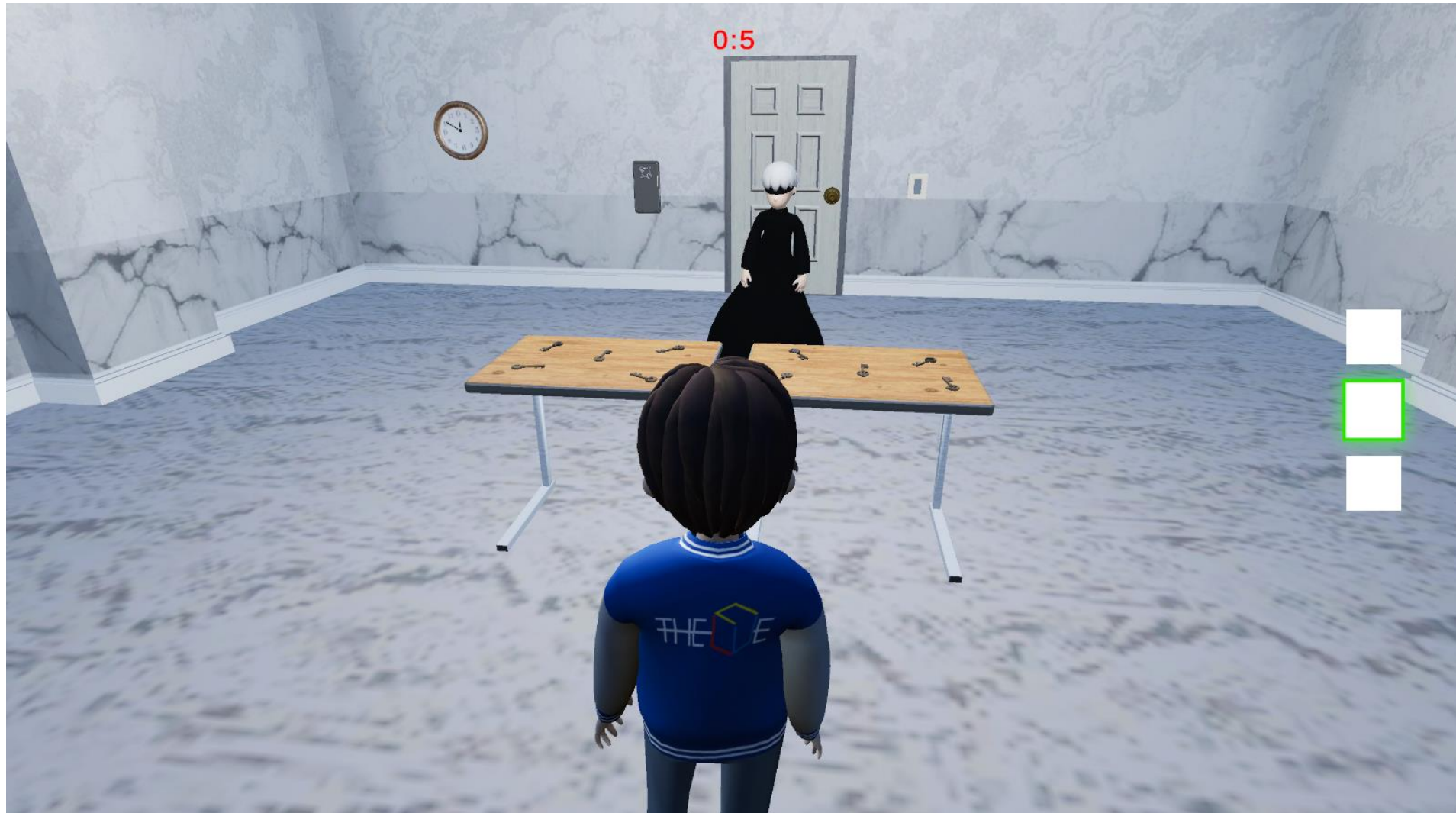
IN GAME DESIGN

- 산출물



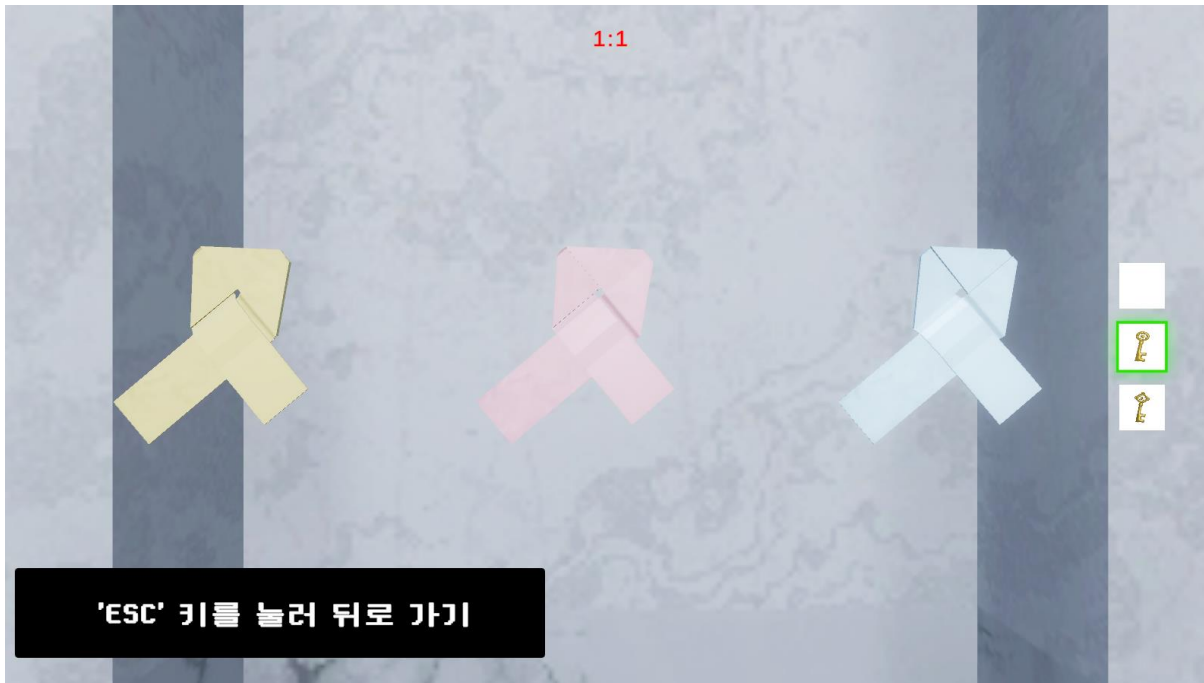
IN GAME DESIGN

- 산출물



IN GAME DESIGN

- 산출물



IN GAME DESIGN

- 산출물



IN GAME DESIGN

- 산출물



IN GAME DESIGN

- 산출물



IN GAME DESIGN

- 산출물



3. 진척도

ESCAPE FROM UNIVERSITY

도전과제명

- 어드벤처 장르 탈출 게임(인디게임) 개발 및 출시

파란학기 이후 도전과제 목표 (팀 목표)

- (1) STOVE INDIE AWARDS 워너비 파트너 부문 입상 (2022년 기준 10월 신청)
- (2) Global Game Challenge (GGC, 글로벌 게임 챌린지) 완성작 부문 입상 (2022년 기준 11월 신청)
- (3) Unity 개최 MWU 코리아 어워드 Best Student, Best Innovation 부문 입상 (2022년 기준 7월 신청)
- (4) 구글 플레이 스토어에 게임 출시 및 다운로드 수 100회 이상

파란학기 도전 목표

(1), (2), (3)번의 경우 하반기에 있는 공모전들로 파란학기 동안 도전할 수 없기에 팀 내부적으로 파란학기동안 달성할 과제를 정하였습니다.

- (1) 3개 테마에 대한 콘텐츠 프로토타입 개발 완료하기
- (2) 게임성 + 그래픽 퀄리티 업 진행하여
- (3) 구글 플레이 스토어에 게임 출시 및 다운로드 수 100회 이상

ESCAPE FROM UNIVERSITY

- 도전 과제 특이 사항
- 개발을 진행하면서 주어진 시간 내 버그 수정, 퀄리티 업, 게임 성 업 관련하여 시간이 부족해 일부 도전과제에 대해 대안을 제시하여 수정했습니다.
- 구글 플레이 스토어에 게임 출시 및 다운로드 수 100회 이상
- (변경) STOVE INDIE DEMO에 업로드 후 추천 수 100회 이상 -> 현재 게임 등급 심사 통과, 최종 검수 과정
- 게임성 퀄리티 업 실패 -> 많은 콘텐츠에 대해 기획서를 작성하려다 보니 기획적으로 미흡했던 부분이 많았고, 3D 퍼즐 게임 장르의 분석이 부족했음
- 게임 그래픽 퀄리티 업 실패 -> 전체적인 그래픽 방향 모호, 게임 엔진에 올라가는 작업물에 대한 이해 부족, 아트 작업물 최적화 및 텍스처 사용의 미흡

Thank You For Listening